

# NARAN FUCILIERS WARS

## PORTOGALLO

### FANTERIA

**Movimento:**

- la prima cifra (15 cm) rappresenta il Movimento effettuabile da una Unità in Colonna, la seconda (10 cm) indica la distanza che può compiere l'Unità quando è schierata in Linea.

**Granatieri** - (*basetta cm. 2,5 x 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Granatieri	Vet.	Disc.	-	-	2	no	fu	15 \ 10	no	19	"+8El."	16	24

**Reggimenti Elite** - (*basetta cm. 2,5 x 2,5*).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Fanti	Vet.	Disc.	-	-	1	no	fu	15 \ 10	no	9	"+4El."	16	24

**Reggimenti di Linea** - (*basetta cm. 2,5 x 2,5*).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Fanti	Med.	Disc.	-	-	1	no	fu	15 \ 10	no	6	"+3Vet."	16	24

### CAVALLERIA APPIEDATA

**Dragoni appiedati** (*basetta cm. 2,5 x 2,5*).

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Dragone	Medi	Disc.	-	-	1	no	1m/fu	15 \ 10	no	6	"+3Vet."	10	16

**Note:**

- Seguono le regole speciali dei Dragoni.
- Possono essere pagati anche come Esploratori, con un costo aggiuntivo di +53 punti per l'intera Unità; in questo caso daranno un bonus aggiuntivo di +2D6 al test di esplorazione.

# NARAN FUCILIERS WARS

## CAVALLERIA

### Corazzieri *(basetta cm. 2,5 x 5)*.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Corazziere	Vet.	Disc	-	-	1	pes.	1m/pist/fuc.	30	7	34	-	10	14
con cavallo	"	"	.+1	-1	2	"	c&z	"	"	-	-	-	-

Note:

- Hanno l'abilità speciale "SFONDAMENTO".

### Cavalleria *(basetta cm. 2,5 x 5)*.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Cavaliere	Vet.	Disc	-	-	1	no	1m/pist/fuc.	37	7	22	-	10	14
con cavallo	"	"	.+1	-1	2	"	c&z	"	"	-	-	-	-

### Lancieri *(basetta cm. 2,5 x 5)*.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Cavaliere	Vet.	Disc	-	-	1	no	Lc/pist/	37	7	22	-	10	14
con cavallo	"	"	.+1	-1	2	"	c&z	"	"	-	-	-	-

Note:

- Hanno l'abilità speciale "LANCIA DA CARICA".
- Possono avere in dotazione anche un fucile o una carabina *(nel caso tale arma sia rappresentata sulla miniatura)*; in questo caso il loro costo deve essere aumentato di **+3 punti**.

### Dragoni a cavallo *(basetta cm. 2,5 x 5)*.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Dragone	Med.	Disc	-	-	1	no	1m/fuc.	37	7	14	" +7Vet."	10	16
con cavallo	"	"	.+1	-1	2	"	c&z	"	"	-	-	-	-

Note:

- Seguono le regole speciali dei Dragoni.
- Possono essere pagati anche come Esploratori, con un costo aggiuntivo di **+53 punti** per l'intera Unità; in questo caso daranno un bonus aggiuntivo di **+2D6** al test di esplorazione.